ARC THE LAD II PLAYING MANUAL

空を焦がす炎

瞳に焼きついたあの光景

少年はそこにいた

プレイヤー
1人

メモリーカード
2ブロック

SCPS 10026

ARC THE LAD
II

Contents

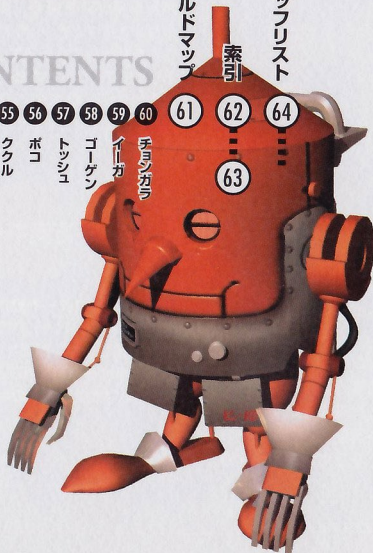
アークザラッドII 目次

ARC THE LAD II CONTENTS

SCPS 10026

ARC THE LAD II CONTENTS

コントローラの使い方

ゲーム中でどのボタンがどういった働きをするのかをまずはじめに紹介しよう。操作がわからなくなったらこのページを開いて確認してほしい。
なお戦闘中にしか使えない機能には【戦闘中のみ】と記してあるので注意。

速く動く
このボタンを押しながら移動する(方向キーを押す)といつもより速いスピードで動くことができる。【戦闘中のみ】移動しないで 向きを変えるときに使う。

L1ボタン+R1ボタン(同時に押す)
バトルマップを見る【戦闘中のみ】
ボタンを押すとカーソルが出るので、これを動かして今居るエリア全体を見ることができる。(このときキャラクターは動かない)。⊗ボタンを押すともとの状態に戻る。

移動
おもにキャラクターを動かすために使う。またメニューからコマンドを選ぶときに使用したり、画面を見渡すとき、魔法をかける相手を選ぶときのカーソルを動かすためにもこのキーを使う。

メニュー [P12参照]
このボタンでメニュー画面があらわれる。場所によっては使用できないコマンドもあるのできをつけること。

L1ボタン
L2ボタン
方向キー
セレクトボタン

C O N T R O L L E R

キャラクター チェンジ
表示されているキャラクターを変えることができる。【戦闘中のみ】魔法を登録して使用する。(P13●特殊能力の登録参照)

戦闘に参加するキャラクターを決定するとき(P31パーティープレイ参照)に使う。また、⊗ボタンと同時に押すとムービーをスキップすることができる。

R2ボタン　キャラクター チェンジ
L2ボタンと同じ機能。

R1ボタン　速く動く
L1ボタンと同じ。

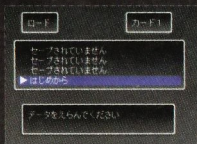
△ボタン　バトルマップを見る
L1+R1ボタンと同じ機能。

○ボタン　決定
決定したり、何かを実行する・調べるときに使うボタン。セリフを進めるときにも使用する。

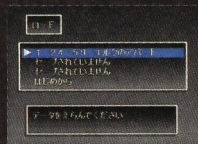
□ボタン　メニュー
SELECTボタンと同じ。

×ボタン　キャンセル
取り消ししたり、途中でやめるときに使うボタン。【戦闘中のみ】何もしないでキャラクターの行動を終了するときにこのボタンを押す。

GETTING START

初めてプレイするときは「START」を選んで◎ボタンを押し、始めよう。また、このゲームは途中で中断することができる。中断したデータはメモリーカードにセーブされ、これをロードすることでいつでも続きからプレイすることができるぞ。

1 はじめから

ゲームを初めてプレイする人はこの項目にカーソルをあわせてスタートボタンを押そう。すぐにゲームが始まるぞ。

★注意：メモリーカードをセットしてからゲームを始めよう。カードは必ずカード差込口の1番に差し込み、そのとき最低でも2ブロックの空き容量を用意しておくこと。メモリーカードがいっぱいの時は、ゲームを始めてもそのメモリーカードにはセーブできないので気を付けよう。

2 つづきから

前回ゲームを途中でやめて、メモリーカードに記録(P36 家・宿屋参照)してある人は3つあるファイルの中から1つを選んでスタートボタンを押すと続きから遊ぶことができる。

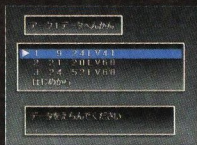
SCPS 10026

継続データから続けて遊ぶ

▼CONVERT

前作「アークザラッド」で、キャラクターを育ててきた人は、CONVERTを選んで◎ボタンを押そう。そのデータでつづきをプレイすることができる。ただしゲームをクリアしておかなければならないことに注意しよう。コンバートされるデータはおもにキャラクターのステータス（レベル・HP・MP・魔力・防御力等）の数値、そして一部のアイテムと特殊能力がある。

1 メモリーカードをセットする

「アークザラッド」のデータが入っているカードを必ずメモリーカード差込口の1番に差し込んでからゲームを起動させよう。このときメモリーカードには「アークザラッド」のデータとは別に、最低でも2ブロック以上の空き容量を確保しておくこと。タイトル画面があらわれたら、「CONVERT」を選んで◎ボタンを押す。

2 データを選ぶ

ファイルが3つ表示されるので、続きをプレイしたいファイルを選んで◎ボタンを押すとゲームがはじまる。なお、この作業ははじめてゲームをするときに一度だけ行うことに注意。一度ゲームを始めたらあとは通常どおり「START」を選んでプレイしよう。

PROLOGUE

プロローグ

ここからはゲームの進行に合わせて、遊び方を覚えていこう。物語はエルクが夢から覚めるシーンからはじまる。エルクが起きたら、部屋の外に出てみよう。次にエルクが行くところはギルドという仕事をくれる場所だ。ここでいろんな人と話して情報を集めたり、カベなど色々なところを調べてみよう。何か見つかるかもしれないぞ。また、ここでカウンターの上にある日記帳にセーブ(P36家、宿屋参照)できるので、セーブしてみよう。

1 話しかける ◎ボタン

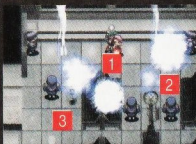
まずは、話したい人の方向にしっかり向いてぴったりとくっついてからボタンを押す。セリフはボタンを押すことで進めることができる。カウンターの奥にいる人に話しかけることもできるぞ。一度しか言わないセリフもあるので注意しよう。なおイベントシーンではボタンを押すだけでセリフを進めることができる。

★⊗ボタンでも会話を進めることができる。早く会話を進めたいときはこちらのほうが便利だぞ。

2 調べる ◎ボタン

調べたい場所の前に立って、ボタンを押すことで調べることができる。なにもなければ反応しない。ここでは壁紙を調べてみよう。このほかにも宝箱やスイッチなど気になったモノはどんどん調べたほうがいいぞ。

B A T T L E

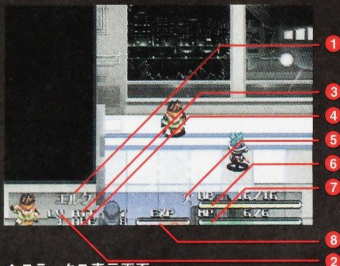
戦闘

▼戦闘画面

仕事の依頼を受けてアルディア空港へと向かうエルク。そこで、人質をたてにする凶悪な犯人を倒さなければならない。初めての戦闘ではあるが、ハンターとしてならしたエルクにとって手強い相手ではない。おちついて戦おう。

●戦闘画面の見方

1 味方キャラクター
最初はエルクひとりだけを操作して戦う。

2 敵キャラクター
このキャラクターを倒せば戦闘は終了する。

3 障害物
障害物の上を通ることはできない。レベルが上がるとキャラや障害物をジャンプして飛びこすことができる。なお、敵・味方に限らずキャラクターも障害物になる。
(P10■ジャンプ参照)

▲ステータス表示画面

●ステータス表示の見方

❶キャラクターの名前
コマンド待ちのキャラクターの名前が表示されている

❷キャラクターのレベル(LV)

❸攻撃力(ATT)
この数値が大きいとダメージが大きくなる。

❹防御力(DEF)
この数値が大きいとダメージが少なくなる

❺キャラクターの属性
地水火風光闇の内、キャラクターがどれに属するかを示す。詳しくはP33属性のページを見よう。

❻ヒットポイントの現在の値/上限の値
左が現在の体力、右が最大値。下のバーを見れば一目でわかるようになっている

❼マジックポイントの現在の値/上限の値
左が現在のMP、右が最大値。下のバーでどのくらい残っているか一目でわかる。

❽経験値(EXP)
キャラクターの経験値を表す。経験値(EXP)をもらうとバー(青)が増える。バーがメーターいっぱいになったところでキャラのレベルが1つあがる。
(P30 3 経験値[EXP]参照)

BASIC ACTION

戦闘中にできる基本の行動

キャラクターは自分の順番が回ってきたときに、右のような行動ができる。このはじめの戦いで実際にためしてみよう。

1 マップを見渡す

まずはL1とR1ボタンを同時に押してカーソルを表示させよう。このカーソルを動かすことで画面の隅々まで見ることができる。このときL1かR1ボタンを押すと、カーソルがキャラからキャラへジャンプする。敵も含めてキャラの情報を確認することができるぞ。ただし、初めて戦うキャラクターの情報は見ることができないので注意しよう。見おわったら⊗ボタンを押すとカーソルが出る前の状態にもどるぞ。

2 移動する

キャラクターは光っているスクエアの範囲内ならばどこへでも移動できる。方向キーを使ってキャラを動かそう。

■ 向きを変える

L1またはR1ボタンを押しながら方向キーを押すと、キャラはその場で向きを変えることができる。

■ ジャンプ

移動したい先にキャラや障害物がある場合はジャンプで飛び越えることもできる。ジャンプしたい方向に方向キーをずっと押していると、ジャンプするぞ。行動を終了するまでは何度でもジャンプできるので心配ない。ただしキャラのレベルによってはジャンプできないので注意すること。

■ 調べる

移動の範囲内に調べたい場所があるときは◎ボタンで調べることができる。行動を終了する前なら、なんどでも調べることができるぞ。

3 メニュー画面

特殊攻撃をしかけたり、ステータスを確認するときはSELECTボタンを押してメニュー画面を呼び出そう。メニュー画面についてはP12から詳しく解説している。

4 攻撃する

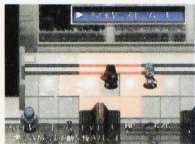
ここで言う攻撃とは格闘などの接近戦である。まずキャラを目標のキャラクターに隣接させて、相手の方向を向く。するとアタックマークが表示されるので、もしよければ◎ボタンを押して攻撃しよう。攻撃すると行動終了になる。

■離れた敵に攻撃する

装備している武器によっては離れたところにいる敵を攻撃することもできる。攻撃の範囲内に入っている敵には自動的にアタックマークが表示され、その目標すべてに攻撃することができるぞ。◎ボタンを押して攻撃しよう。

5 行動を終了する

キャラクターがとくに行動する必要がないときは⊗ボタンを押して行動を終了しよう。次のキャラに順番が変わるぞ。

★行動を終了する前に、本当に終了するのか聞いてくるように設定を変更できる。よく間違いで⊗ボタンを押してしまう人はオプションで変えておこう。(P25オプション参照)

M E N U

メニュー画面の解説

戦闘中に、特殊能力を使うときや、アイテムを使ったり、ステータスの確認などをするときにはメニュー画面を開いて活用しよう。状況によっては使えないコマンドもある。(表示が赤に変わる)

特殊能力

▼MAGIC

MP(マジックポイント)と呼ばれるポイントを使うことで便利な特殊能力を使うことができる。MPが0になっても戦闘不能にはならないが、特殊能力は使えなくなってしまう。休んで回復しよう。

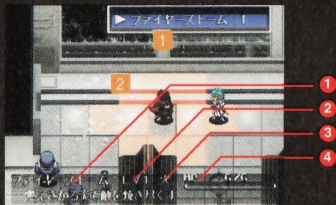
(P.36 1 家・宿屋参照)

●特殊能力画面の見方⬇

1 特殊能力選択ウィンドウ
キャラクターが使えるすべての特殊能力がここに表示されている。名前と特殊能力のレベルが表示されているので、カーソルを動かして特殊能力を選ぼう。

2 特殊能力の範囲
この明るくなっている範囲にいる目標に特殊能力が届くことを示している。

▲特殊能力画面

SCPS 10026

●特殊能力性能表示の見方

(左ページ右下写真参照)

❶特殊能力の名前
現在特殊能力選択ウィンドウのカーソルで示されている特殊能力がここに表示されている。

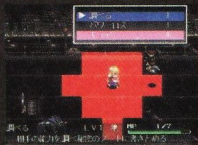
❷特殊能力のレベル
特殊能力のレベルを表す。方向キーの左右でレベルが変わる。

❸属性
特殊能力がどの属性に関係しているかをあらわす。(P33属性参照)

❹MP
カーソルの示す特殊能力が消費するMP(左)とMPの現在値(右)を表す。下のバーは、緑色の部分が残っているMP、赤い部分が使ってしまったMPを表す。また、使いたい特殊能力にカーソルをあわせたとき、どのくらいMPを消費するかが濃い緑色で表示される。

●特殊能力を使う

1 特殊能力の決定
移動したらまずウィンドウを開いて特殊能力を選ぶ。次に方向キーの左右で名前の右にある数字を変えて特殊能力のレベルを決めよう。また、特殊能力にはそれぞれ届く範囲があって、移動の場合と同じように明るいスクエアで示される。

2 目標の決定
特殊能力を選び◎ボタンを押すとカーソルがあらわれる。カーソルは方向キーで自由に動かすことができる。またL1・R1ボタンでも範囲内の目標を選ぶことができる。カーソルの中に入っているすべての目標に影響があるが、カーソルの中心に目標がいないと発動しないので注意しよう。

●レイアウト

特殊能力の並んでいる順番を自分にあわせて変えることができる。まず順番を変えたい特殊能力を選んでL1かR1ボタンを押す。カーソルの色が変わったら、次に場所を選んでカーソルを動かし、もう一度L1かR1ボタンを押そう。

●特殊能力の登録

特殊能力をR2·L2ボタンに登録してみよう。特殊能力の一覧表から、登録したいものにカーソルをあわせる。そしてR2かL2ボタンを押すだけでOK。次からはR2·L2ボタンを押すだけで使える。ただし1つのボタンには1つしか登録できないぞ。(登録は何度でもできる。)

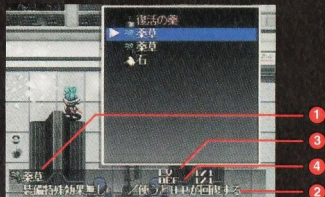
アイテム
▼ITEM

ダメージを薬草で回復したり、敵に向かって爆弾を投げつけるときには、このアイテムコマンドを開こう。戦闘中と通常画面では使い方が少しちがうぞ。

●アイテム画面の見方

アイテムウィンドウ
所持しているアイテムのグラフィックと名前が表示される。アイテムが多いときにはカーソルを動かしてウィンドウをスクロールさせよう。またL1・R1ボタンを押すことで表示の仕方が切り替わり、名前が表示されなくなる代わりに持っているすべてのアイテムが一画面内に表示されるようになる。

●アイテムのデータ表示の見方

❶種類
アイテムの種類を表示。

❷効果
アイテムの効果をカンタンに説明してある。左の説明は装備したときの効果。右の説明が誰かに向かって投げたり、使用したときの効果を説明している。

❸LV
アイテムのレベルを表す。左側の数値が現在のレベルで鍛冶屋で鍛えることで変化する（P39参照）。右側の数値が最大レベルで、そのアイテムがレベルアップできる限界を示している。

❹攻撃力と防御力
アイテムを装備したときに変化する数値を表す。ATTは攻撃力にかかる修正値、DEFは防御力にかかる修正値をあらわす。スラッシュ(／)の左の数値はアイテムを装備したときに攻撃力・防御力にかかる修正値を表している。右の数値は、アイテムを鍛えることでその修正値が最大いくつまで上昇するかを表している。(P39鍛冶屋参照)

SCPS 10026

アイテムを使う

戦闘中にアイテムを使用して体力を回復したり、敵に向けて投げつけてダメージを与えよう。基本的に特殊能力の操作方法と同じだ。

●戦闘中

1 範囲

アイテムは自分自身に使用する以外に、相手に向かって投げつけることもできる。キャラによって投げレベル（P19⑭投参照）が設定されており、投げる範囲は決まっている。まず目標がこの範囲におさまるように移動して、アイテムをつかうを選択しよう。明るいスクエアによって投げられる範囲が表示される。

2 使う

目標にカーソルを合わせたら◎ボタンを押そう。キャラが相手に向かってアイテムを投げるぞ。命中するとすぐにアイテムの効果があらわれる。アイテムの効果の見方についてはP14を見よう。

■通常画面

町の中などでアイテムを使用する場合は戦闘の時よりカンタンだ。コマンドを実行すると、アイテムリストが表示されるのでまずは使いたいアイテムを選ぼう。次にアイテムを使用したいキャラを表示されたリストの中から選択して◎ボタンを押すだけだ。

●並べかえ

アイテムリストの並び順を項目別に整理するコマンド。項目を選んで◎ボタンを押すだけで簡単に整頓できる。

■種類
アクセサリ、武器などの種類ごとに分類する。

■値段
値段の高い順に並び替える。

■レベル
より鍛えてある、レベルの高いアイテムから順番に並び替える。

■名前
あいうえお順に並び替える。

●名前

アイテムの名前を自分の好きなように変更できる。変更の方法についてはP32名前の入力のページを見よう。名前の変えられないものもある。

●すてる

いらなくなったアイテムを捨てるコマンド。捨てたいアイテムを選んで◎ボタンを押すと確認メッセージがでる。本当に捨ててもいいのか確認してから◎ボタンを押そう。アイテムの中には捨てられないものもある。また一度捨ててしまった物は二度と戻らないことに注意。

装備
▼EQUIPMENT

アイテムの中には装備しなければ効果を発揮しないものもある。そういうときはこのコマンドであらかじめ武器やアクセサリを装備しておこう。

●装備画面の見方

1 キャラクター装備ウィンドウ
現在キャラが装備しているアイテムが表示される。武器1つとそのほかに2つの計3つまで装備できる。右端にある数値を見ることでアイテムによるパラメーターの変化が一目でわかるようになっている。記号はLVがキャラのレベル、ATTが攻撃力、DEFが防御力、MAGは魔力で、AGIが敏捷度、MOVが移動力を表している。

2 アイテムウィンドウ
所持しているアイテムが表示される。内容はP14アイテムのデータ表示と同じ。

3 アイテムのデータ
カーソルで示されたアイテムの情報が表示される。内容はP14アイテムのデータ表示と同じ。

●装備の仕方

1 装備
アイテムを装備するには、まず現在装備しているアイテムのどれかにカーソルをあわせる。または空いてる場所にあわせて、◎ボタンを押す。カーソルがアイテムウィンドウのほうにジャンプするので装備したいアイテムにあわせよう。そして◎ボタンを押すと装備できる。

2 はずす
コマンド「はずす」を選んでアイテムを指定したら、◎ボタンを押すとアイテムをはずすことができる。

ステータス
▼STATUS

キャラクターの状態を確認したいときはこのコマンドでステータス画面を開こう。またキャラの並んでいる順番を変える場合もこのウィンドウを見よう。

●ステータス画面の見方

①レベル
キャラのレベルをあらわす。キャラの能力のおおまかな目安になる。

②キャラの名前

③HP
HP(ヒットポイント)は体力を表す。これが多いほど体が頑丈であることになる。左の数字が現在のHP、右が最大値になる。数値の下のバーはその割合を一目でわかるように表示したもの。

④MP
MP(マジックポイント)は特殊能力がどのくらい使えるかを表す数値。特殊能力を使う度に決まった量だけ減っていく。左の数字が現在残っている量。右が最大値になる。緑色のバーはその割合を表している。

⑤EXP
キャラがこれまでに学んだ経験を数値化したもの。これが増えることでレベルがあがる。主に戦闘で敵を倒すと増える。

⑥NXT
次にレベルアップするために必要な経験値。

⑦属性
キャラクターが地水火風光闇のどれに属するかを表す。(P33属性参照)

⑧装備
現在装備しているアイテムが表示されている。

⑨熟練レベル
これまでにどれだけ武器に修練してきたかをあらわす。使いなれた武器の威力は通常よりも優れたものになる。表示は左から武器の種類・武器の熟練レベルを表す。星の数はレベルに対応している。赤バーはその武器をどれくらい使用してきたかを示しており、いっぱいまでたまると熟練レベルが1つあがる。すなわち武器の経験値を示している。

⑩**攻撃力**
キャラクターの攻撃力を表す。この数字が大きいほど与えるダメージが大きくなる。左の数値がキャラ本来の攻撃力で、右がアイテムによる修正値になる。二つの数値を合計した物が現在の攻撃力になる。数値の下のバーは攻撃力を一目でわかるようにしたもの。(以下のパラメーターの見方も同じ。)

⑪**防御力**
この数字が大きいと受けるダメージが少なくなる。数値の見方は攻撃力と同じ。

⑫**魔力**
この数値が高いと特殊能力の効果があがる。

⑬**敏捷度**
すばやさをあらわす。高ければ高いほど順番が早く回ってくる。

⑭**投**
物を投げる能力である投げレベルを表す。数値が高いほど物を投げて攻撃したときの敵に与えるダメージが大きくなる。また投げられる範囲も広くなる。

⑮**受**
数値が高いほど受け取り、投げ返す確率が上がる。レベル3になると投げ返した時のダメージがさらに大きくなる。

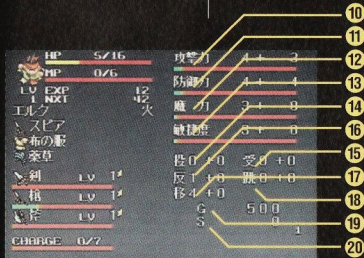
⑯**反**
レベル2になると全方向からの攻撃に反撃できる。レベル3になるとさらにダメージが大きくなる。

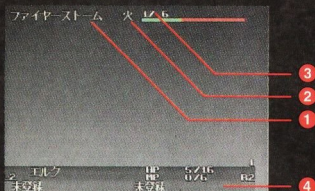
⑰**移**
移動力を表す。数値があがるとキャラクターの移動範囲が広がる。

⑱**跳**
ジャンプレベルを表す。この数値が上がると障害物を飛び越えることができるようになる。(P10 2 移動を参照)レベル3になると移動力が増える。

⑲**G**
ゴッズと読む。パーティ全体で持っているお金を表す。

⑳**S**
敵を倒すと増える。モンスターに関係する謎のポイント。

★CHARGE
「チャージ」などによって気合いをため、攻撃力を高める。左の数字が現在値、右が最大値。

特殊能力
(ステータス)

キャラクター、またはモンスターが覚えた特殊能力を一覧表で見ることができるぞ。L1・R1ボタンを押すことで表示されているキャラを変えることができる。◎ボタンを押すとステータス画面に切り替わるぞ。見終わったら⊗ボタンを押そう。

●特殊能力(ステータス)画面の見方

①名前
特殊能力の名称をあらわす。

②属性
特殊能力の属性をあらわす。属性に関してはP33属性を見てほしい。

③特殊能力レベル
スラッシュ(/)の左の数値が特殊能力のレベルを、右がそのレベルで使用した場合の消費MPをあらわす。たとえば1/6というのはその特殊能力をレベル1で使用した場合、6MPを消費するという意味だ。赤いバーは熟練度を表している。このバーいっぱいに緑色に変わるとレベルがあがる。

④ステータスバー
キャラのかんたんなステータスを表示してある。L2・R2ボタンに登録してある特殊能力はここに表示される。特殊能力の登録についてはP13を見てほしい。

(ステータス)

キャラクターのリストの並んでいる順番を項目別に変えることができるぞ。並べ替えることでキャラの能力を把握したり、戦闘に参加するメンバーを選びやすい状態にできる。

▶並べかえる

「並べかえ」を選ぶとメニューが表示されるので、項目を選んで◎ボタンを押そう。すると選んだ項目がメニューの一番上に変わる。そうしたら⊗ボタンを押して1つ前のメニューのパラメーターを見てみよう。並び順が変わっているぞ。

●項目の解説

①番号
キャラクターがあらかじめ持っている番号順に並べかえる。

②レベル
キャラクターのレベルが高い方から順番に並べる。

③攻撃力
装備も含めた攻撃力の高い順番に並べる。

④防御力
装備も含めた防御力の高い順番に並べる。

⑤魔力
装備も含めた魔力の高い順番に並べる。

⑥敏捷度
装備も含めた敏捷度の高い順番に並べる。

⑦名前
あいうえおの50音順に並び替える。

モンスター
▼MONSTER

リーザはモンスターを操ることができる猛獣使い。物語の最初の頃からキラードッグを一匹従えている。またレベルアップすると「ラヴィッシュ」という特殊能力を覚えるのだが、これを使うことで敵として登場するモンスターを仲間にすることができる。(一部仲間にできないモンスターもいる。)

1 モンスターを仲間にする

モンスターを仲間にするには、仲間にしたいモンスターに「ラヴィッシュ」の特殊能力をかけなければならない。やり方は通常の特殊能力攻撃と同じ(P13●特殊能力を使うを参照)。成功すればモンスターが仲間になる。失敗すると何も起こらず、リーザの行動は終了となる。モンスターを仲間にすると、名前入力画面になるので名前をつけてあげよう。(P23 4 名前を参照)

2 モンスターを使用する

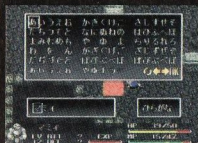
仲間にしたモンスター(または最初からいるキラードッグ)はキャラとまったく同じように使うことができる。戦闘に参加させる場合、モンスター1匹は1キャラ扱いとなる。1つだけだが武器を装備でき、アイテム・特殊能力も使うことができる。なお仲間にしたモンスターは次の戦闘から使うことができる。

SCPS 10026

3 並べかえ

モンスターのリストの並び順を変えることができる。操作方法はキャラの並び順を変える場合と同じ。（P21並べかえ参照）

4 名前

仲間にしたモンスターに名前をつけることができる。特に同種族のモンスターを仲間にしている場合は区別するために名前を変えた方がいいだろう。名前の入力に関してはP32を見て欲しい。

5 別れる

仲間にしているモンスターがリストにいっぱいになってしまったり、必要ないモンスターがいる場合はこのコマンドでモンスターを仲間からはずすことができる。ただし一度別れたらもう戻ってはこないので注意しよう。仲間からはずしたいモンスターにカーソルをあわせて、◎ボタンを押すだけで簡単に別れることができる。なお、別れることができないモンスターもいる。

やり直し

▼UNDO

1 やり直しを使うとき

街の中にいるときや戦闘中、このコマンドは常に赤い文字で表示されていて使用することができない。非常に限られた場所でしか使えないヘルプコマンドなのだ。たとえばダンジョンの中で仕掛けにはまってしまって先へ進むことができなくなってしまったときなどはメニューを開いて「やり直し」のコマンドを確認してみよう。表示が白くなっていたら◎ボタンを押してみよう。

2 仕掛けが元にもどる

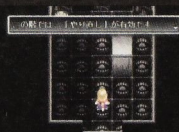
コマンドを実行するとすぐに、仕掛けにはまる直前の状態に戻ってやり直しだ。やり直しは何度でもできるので心配ない。

3 取り消し

「やり直し」のウィンドウを閉じるときは「やり直さない」を選ぼう。

SCPS 10026

オプション

▼OPTION

■オプション画面の操作

イベント以外のときに、メニュー画面を開いてオプションを選び、◎ボタンを押すとこのオプション画面になる。変更したい項目を方向キーの上下で選んで、左右で内容を変更できる。◎ボタンは使わずに、カーソルを合わせるだけで変更できる。設定が終わったら、オプションの終了を選んで◎ボタンを押そう。

●オプション

音やメッセージの速さなど、ゲームの設定を自分にあったものに変更できるのがこのコマンド。ゲーム中のいつでも変更することができる。

サウンド
テレビから出る音をステレオかモノラルに変更する。モノラルしかないテレビは必ずモノラルにすること。

メッセージ
メッセージの速さを3段階に調節する。

確認メッセージ
キャラクターが行動を終了するときに確認のメッセージを表示するか、表示しないかを設定する。

ステータスバー
戦闘中に順番の回ってきたキャラクターのステータスを表示するかどうか決める。

効果音
攻撃のヒット音や接近戦闘の効果音などを出すか消しておくかを設定する。

音声
キャラがしゃべる声や、特殊能力の効果音などを出すか、消すかを決める。

BGM
音楽を流すかカットするかを決定できる。

ウィンドウカラー
ウィンドウ内の色を変えることができる。ぜんぶで5つの色がある。

オプション終了
すべての設定が終わったら、ここにカーソルをあわせて◎ボタンを押すと元の画面にもどる。

GETTING

戦闘中に起こるできごと

キャラクターが毒を受けたり、戦闘不能になったりする。またお金を手に入れたり経験値をもらえることもある。ここからはそういった戦闘中に起こるできごとについて説明していこう。

1 ステータス異常

モンスターの中には変わった攻撃をしてくる敵がいる。毒を持っていたり、相手を眠らせてしまったりとさまざまだ。そんなときはあわてずに右のチャートを見て対処しよう。なお、ステータスの異常は順番が進むうちに回復することがある。

① ヘモジー

ヘモジーの姿になって攻撃力、防御力が下がり、特殊能力も使えなくなる。

② 石化

全ての行動ができない。防御力が少し上がる。

対処
石解け針

③ 麻痺

全ての行動ができない。

対処
ルウの薬

④ 毒

ターン毎にダメージを受ける。攻撃力、防御力が下がる

対処
毒よけの実

⑤ 眠り

全ての行動ができない。攻撃を受けると眠りから回復する。

対処
ミント

⑥ 暗闇

回避率、防御率、命中率が下がる。

対処

⑦ 沈黙

全ての特殊能力が使用できない。

対処
痛烈な針

⑧ 混乱

無意味な行動をするようになる。

対処
緑の想い出草

SCPS 10026

	名称	状態
	アンデッド瀕死	アンデッドがあと一撃で戦闘不能になる状態。
	スケープゴート	ダメージを受けるときに代わりにシュウが受けてくれる。
	マジックシールド	受けた特殊能力による効果を一度だけ無効化する。
	ラマダ真拳	ターン毎に大きなダメージを受ける。
	時限爆弾	一定ターン後に大ダメージを受ける。
	インビシブル	一定ターン全てのダメージを無効にする。
	鬼心法	受けたダメージを加算していき竜牙剣を使用したときにたまった分のダメージを与える。
	ウィークエネミー	攻撃力、防御力、魔力、敏捷度の値が低下する。
	イクスクレイト	サニアが受けたダメージ分だけ、対象キャラクタも同時にダメージを受ける。
	呪縛拳	全ての行動ができない。
	刀破斬	武器アイテムを装備していないのと同じ状態になる。

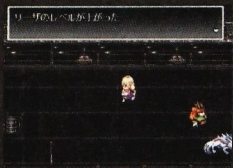
	名称	状態
	地耐性	地属性の攻撃に対してのダメージが減る。
	地弱点	地属性の攻撃に対してのダメージが増える。
	水耐性	水属性の攻撃に対してのダメージが減る。
	水弱点	水属性の攻撃に対してのダメージが増える。
	火耐性	火属性の攻撃に対してのダメージが減る。
	火弱点	火属性の攻撃に対してのダメージが増える。
	風耐性	風属性の攻撃に対してのダメージが減る。
	風弱点	風属性の攻撃に対してのダメージが増える。
	光耐性	光属性の攻撃に対してのダメージが減る。
	光弱点	光属性の攻撃に対してのダメージが増える。
	闇耐性	闇属性の攻撃に対してのダメージが減る。
	闇弱点	闇属性の攻撃に対してのダメージが増える。
	攻撃力上昇	攻撃力が上がる。
	攻撃力低下	攻撃力が下がる。
	魔力上昇	魔力が上がる。

	名称	状態
	魔力低下	魔力が下がる。
	防御力上昇	防御力が上がる。
	防御力低下	防御力が下がる。
	敏捷度上昇	敏捷度が上がる。
	敏捷度低下	敏捷度が下がる。
	移動力上昇	移動力が上がる。
	移動力低下	移動力が下がる。
	ジャンプ上昇	ジャンプレベルが3になる。
	ジャンプ低下	ジャンプレベルが0になる。
	反撃上昇	反撃レベルが3になる。
	反撃低下	反撃レベルが0になる。
	投げる上昇	投げレベルが3になる。
	投げる低下	投げレベルが0になる。
	受ける上昇	受けレベルが3になる。
	受ける低下	受けレベルが0になる。

MONEY

2 お金

お金（ゴッズ）はおもに敵を倒すことで手に入る。このお金で装備を整えたり、アイテムを買ってキャラを強くしよう。（買い物に関してはP37を見るように）

EXP

3 経験値

モンスターを倒したキャラクターには、経験値があたえられる。その他にも戦闘中に行うさまざまな行動によってわずかだが経験値をもらうことができる。この経験値がある程度たまると、キャラクターはレベルアップする。どのぐらいたまるとレベルアップするのかはステータス画面のNXT（P18❻NXT参照）でチェックする。レベルがあがるとキャラの基本性能、HPやパラメーターの数値が増える。

HP0

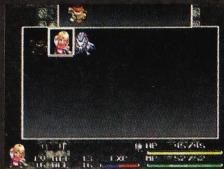
4 戦闘不能

攻撃を受けてHPが0になったキャラクターは画面から消えてしまう。一度画面からいなくなってしまうと、リザレクションか復活のアイテムを使用しない限り、その戦闘には復帰できない。戦闘が終了すると戦闘不能になったキャラはHPが1になった状態で復活する。すぐに宿屋で休んでHPを回復しよう。そのままの状態でいると次の戦闘になったときに、HP1のまま戦うことになってしまうぞ。

BATTLE OVER

5 戦闘の終了

たいていの場合、敵を全滅にしたところで戦闘は終了する。条件によってはある一定の数のモンスターを倒せば勝ちとなることもある。また味方が全滅した場合はその戦闘がはじまったところからのやり直しになる。やり直しといっても、経験値はしっかり入っているので一度勝てなかったからといってあきらめずに戦っていればそのうちレベルアップして勝てるようになる。なお、出口から脱出した場合も終了するが、モンスターをやっつけたことにはならないぞ。

PARTY PLAY

6 パーティプレイ

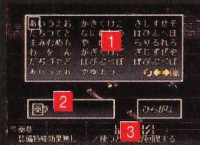
最初は一人だったエルクだが、話が進んでくるうちに仲間が増えていく。戦闘に参加できる人数は決まっているため、誰が戦うのかを決めよう。バトルエリアにはいると今いるすべてのキャラクターが表示されるのでカーソルで選んで◎ボタンを押そう。やめるときは⊗ボタンを押す。キャラを決めたらスタートボタンを押すと戦闘開始だ。

FREE BATTLE AREA

7 フリーバトルエリア

どうしても避けられない戦いのほかに、いつでも自由に戦うことができる場所がある。こういったところをフリーバトルエリアと呼ぶ。レベルの低いキャラクターを成長させるためや、装備品を買うお金をかせぐときに利用しよう。

名前の入力
▼NAME ENTRY

ゲーム中に登場するアイテム・モンスターの名前を変更するときはすべて右の入力画面で名前を決定する。ここではその操作方法を説明しよう。

●名前の入力画面の見方

1 文字パレット
入力できる文字の一覧表。ひらがな・カタカナ・漢字・アルファベット・数字を入力することができる。右下に現在のパレット名が表示される。

2 名前ウィンドウ
入力した名前が表示される。

3 データウィンドウ
名前を変更するモノの情報が表示される。

▶入力する

① 方向キーで文字を選ぶ。

② 探している文字が表示されているパレットの中に無い場合は、L1かR1ボタンでパレットを変えて文字を探す。(漢字パレットは音読みで、あいうえお順に並んでいる。)

③ 文字が決まったら◎ボタンで決定。間違えたら⊗ボタンでカーソルをもどして直す。または、パレット内の矢印で直す。(空白をあけたいときはパレット内の空いているマスにカーソルをあわせて◎ボタンを押す。)

④ 入力が終わったらスタートボタンを押してカーソルをOKマークにあわせる。そしてもう一度スタートボタンを押すと入力終了。

★パレット内の白い三角を選ぶと入力した名前が消されて、すべて元の名前になる。また丸い矢印を選ぶとパレットを変えることができる。

属性

ATTRIBUTE

光⇔闇
火⇔水
地⇔風

アークザラッドの世界ではほとんどすべての存在が精霊の加護の元にある。つまり光闇地水火風の6元素のうちのどれかに属しているのである。属性には相性があり、そこには法則が存在する。ここではその法則について紹介しよう。

大原則

上記の相対図のように属性には必ず反対属性が存在する。たとえば守る場合、火は水に弱く、水は火に弱いというふうになる。

無属性

例外として属性を持たない存在もある。弱点を持たないかわりに、大きなダメージを与えることもない。属性の影響を受けることも与えることもないのだ。

属性との関係

①キャラクター

攻撃
素手、無属性武器による攻撃の場合、キャラの属性が攻撃に影響する。

防御
キャラの属性と装備の属性の両方が影響する。

装備
キャラの属性に相対する属性のアイテムは装備できない。

②攻撃（特殊能力を含む）

相対する属性の攻撃は大きなダメージを与えることができる。火と火のように同じ属性だった場合は、逆にダメージを与えにくくなってしまうぞ。

③ステータス異常

特殊能力などにより属性の耐性・弱点が設定された場合、判定はすべて変化したあとの属性で行われる。もともとがどの属性であったかは全く関係ない。

④装備

属性の相対するアイテム、たとえば火のアイテムと水のアイテムは装備できない。武器とアクセサリなど種類が違っていてもダメ。

AREAMAP

エリアマップ

街から街へ移動するときや、ダンジョンへいくときなどはこのエリアマップに画面が変わる。移動するときは道に沿ってすすもう。またこの画面でもメニュー画面を開くことができるので装備の最終チェックをしておこう。

●エリアマップ画面の見方

1 目的地

街だけでなくダンジョン・空港・廃墟といったさまざまな場所にはいることができる。地名が出ているときに◎ボタンを押すとその場所にはいることができる。

2 キャラクター

方向キーで移動させてそれぞれの場所へ移動する。

3 フィールド

キャラはフィールド上を自由に移動することができるが、山など一部通れないところもある。

●入れない場所は‥

最初は入れなかったところも物語が進むと入れるようになることがあるので注意しよう。

FIELDMAP

フィールドマップ

街の中や、建物の中の自由に歩ける場所をフィールドマップという。通常はこのフィールドマップを中心に話が進んでいく。街の中のお店で買い物したり、話を聞いたり、ダンジョンの中を探索しよう。

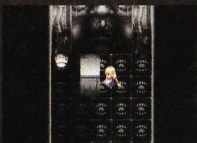
●フィールドマップ画面の見方

1 建物
お店などの建物は、ドアから中に入ろう。ただしドアの中には開かないものもある。

2 キャラクター
キャラを方向キーで動かして街の中を歩こう。このときR1･L1ボタンを押しながら移動すると2倍の速さで歩くことができる。またR2･L2ボタンを押すと表示されているキャラクターが変わる。表示されているキャラによってゲームの進行に影響を与えることもあるので気をつけよう。

3 街の人
街の人のとなりに立って◎ボタンを押すと話しかけることができる。

●いろんな所で◎ボタンを押す
特にダンジョンの中にはさまざまなしかけがあるため、気になるところはどんどん調べた方がいいだろう。

●物を動かす
動きそうな物があったら、まよわず押してみよう。押したい物の横にキャラを立たせて方向キーを押し続ける。もしかしたら動くかもしれないぞ。

TOWNGUIDE

街の施設

街のなかにはさまざまな施設がある。宿屋で休んだり、お店で買い物したりする以外にも酒場で情報を仕入れたり、ギルドと呼ばれる場所で仕事を探すこともある。ここではそういった施設の使い方を紹介しよう。

1 家・宿屋

最初に訪れるシュウの家・エルクの家では無料で、宿屋では有料で休むことができる。

□ベッドで休む

戦いで傷ついたらベッドで休んでHPとMPを回復しよう。キャラをベッド(ソファの場合もある)の隣に立たせて◎ボタンを押せば休むことができる。

□日記を付ける(セーブ)

それまでの冒険のデータを記録しておきたい場合は、机の上にある日記帳を開いてセーブしよう。キャラを日記帳のとなりに立たせて◎ボタンを押すと、セーブ画面になる。セーブしたいファイルを選んで◎ボタンを押す。前のファイルは消えてしまうので慎重に操作しよう。

▲宿屋の看板

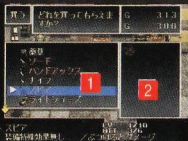
2 酒場

人の集まる酒場は、情報を集めるのに最適な場所だ。できるだけ足をはこんでいろいろな人の話を聞いておくといいだろう。物語が進むと情報が変わることがあるのできをつけよう。

▲酒場の看板

ショップ

S　H　O　P

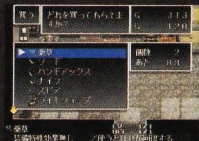
武器や装備品、アイテムを買うときはショップにいこう。新しい街に訪れたときは必ずチェックしたほうがいいぞ。アイテムを買うときは右の手順にしたがって、まちがえて買ってしまうことのないように注意。

●ショップ画面の見方

①品物リスト
売っている品物はすべてここに表示される。方向キーの上下でリストがスクロールする。

②キャラクターウィンドウ
アイテムとキャラの相性をしらべるウインドウ。そのアイテムを装備できるキャラが表示される。

■買う手順

1 まずはお店の人にはなしかけるとアイテムのリストがあらわれる。ここに売っている品物の名前と値段が書いてあるので、買いたいモノを選んで◎ボタンを押す。まとめ買いをするときは、購入数を決めて◎ボタンを押す。

2 装備できる品物は、キャラクターウィンドウを見てどのキャラが装備できるのかチェックしてから購入しよう。キャラが明るくなっている場合、今現在装備しているアイテムよりも性能が良いアイテムだ。

3 ほかにも買いたい品物がある場合はつづけて買うことができる。

ギルド

GUILD

ハンターたちが仕事をもらうために集まるところ、それがこのギルドだ。ここで受けた依頼を達成するとお金がもらえるのだ。

●ギルドの利用法

ギルドに入ると必ず窓口があるので、ここで話しかけてメニューを呼び出そう。メニュー中の各コマンドは以下に説明する。

①請け負う

仕事を受ける。カーソルを合わせて◎ボタンを押すとメニューが表示されるので、気に入った仕事があれば選んで決定しよう。最大3件まで請け負えるぞ。

②状況確認

現在請け負っている仕事が表示される。タイトルを選択して◎ボタンを押すと仕事の内容や成功報酬を調べることができる。

③仕事結果

請け負った仕事の成果が一目でわかるぞ。

④報酬を精算

終了した仕事の報酬をもらうときはこれ。◎ボタンを押すと結果と金額が表示されるので、確認してから◎ボタンを押そう。

⑤依頼を放棄

請け負った仕事を放棄することができるが一度放棄してしまうとその仕事はもう受けられなくなってしまうので、よく考えてからこのコマンドを使おう。また物語の進み方によっては依頼がなくなってしまうことがあるので注意しよう。

●ポスター

壁に貼ってあるポスターを調べると、おたずね者になっているキャラクターの情報を見ることができる。隠れ場所や弱点などの情報が一目でわかるので大変便利だ。

鍛冶屋

SMITH

物語の中盤に登場する鍛冶屋。ここではアイテムを鍛えることができるのだ。アイテムを鍛えることでその効果が上がったり、さまざまな変化が起こるぞ。

1 アイテムの鑑定

持っているアイテムの効果をくわしく教えてくれる。コマンドを実行するとアイテムのウィンドウが表示されるので(ウィンドウの見方はP14アイテム参照)、調べたいアイテムにカーソルをあわせて◎ボタンを押す。鑑定が終わったら⊗ボタンを押すと元のメニューに戻るぞ。

2 アイテムレベルを上げる

アイテムを鍛えてその能力を上げることができる。鍛えたいアイテムを選んで◎ボタンを押すと必要な金額が表示される。納得したら「はい」を選んでもう一度◎ボタンを押そう。「○○のレベルが上がりました」と表示されて完了だ。鍛えたアイテムを見ると、アイテムのデータ表示の「LV」が1つあがっている。効果を確認したいときはアイテムのデータ表示(P14)を見よう。

★鍛冶屋の中には、様々なアイテムを合成してより高い能力のアイテムに作り直してくれる「合成屋」もあるぞ。

ELC

[エルク]

Age:15th
Sex:Male
Class:Flame User
Place of Birth:Aldia

炎使いの一族と呼ばれる
アルディアの先住民族ピュルカの民の末裔
生まれた村をシルバーノアに襲われ
一族を皆殺しにされた過去を持ち
その数年後にハンターシュウに拾われ　育てられる
現在はアルディアの首都プロディアスで
自らもハンターとして暮らしている
そしてある夜引き受けた仕事から
自分の過去の仇との運命的なかかわりを持つことになる

【特徴】
FEATURE

少年の頃からハンターとして生きてきたエルクは、すべての能力が高く、戦いなれしている。近づいて剣、離れては炎の魔法とスキが少ない。戦いの先頭に立ってリードできるたのもしいキャラだ。

【属性】
ATTRIBUTE

火

【得意とする武器】
ARMS

剣
槍
斧

【特殊能力】
FACULITY

ファイヤーストーム	火
ファイヤーシールド	火
チャージ	
リタリエイション	
マイトマインド	
エキスパンドレンジ	
インビシブル	火
エクスプロージョン	火

■ 速い足と強力な剣による背中からの攻撃で敵をたおせ

■ ファイヤーストームでたくさんの敵を一度に攻撃できる。

■ 守りもかたく、ちっとやそっとのダメージなら平気だ。

LIEZA

[リーザ]

Age：14th
Sex：Female
Class：Beast Tamer
Place of Birth：Forles

人里離れた　高原の奥地
その集落には　特別な能力を有するが故に
隠遁の生活を強いられている一族があった
リーザは　そこに生まれ　ヨーゼフという名の　育ての親を持った
「人は自分たちと違う者を嫌い
自分たちに無い力を恐れ　妬む
外の世界にいっても　お前は傷つけられるだけじゃ」
幼いとき聞かされた言葉が
彼女の心を閉ざしている

【特徴】
FEATURE

猛獣使いの一族として生まれ、中でも高い能力をもつリーザ。彼女自身、戦いはあまり得意なほうではないが、かわりにモンスターを自由に操ることができる。
回復の魔法を使うことができるので後ろから戦いを援護させよう。

■防御力が低いのであまり前へ出ないようにしよう

【属性】
ATTRIBUTE

地

【得意とする武器】
ARMS

鞭

短剣

■モンスターを仲間にすることができるぞ

【特殊能力】
FACULITY

調べる	地
パワーロス	
キュア	
グランドシールド	地
ウィークネス	
アースクエイク	地
ハリケーンアタック	地
ラヴィッシュ	地

■特殊能力「調べる」でモンスターをチェックしよう

SHU

[シュウ]

Age : 25th
Sex : Male
Class : Ninja
Place of Birth : Unknown

その黒装束には　姿形ばかりでなく
過去すらも覆い隠されている
噂はあった
スメリアの奥地にある　村落に生まれた話
ロマリア軍 暗殺部隊出身の疑惑
それらは不確かで シュウ自らが語ることはなかった
己厳しい生き方をしてきたが故の寡黙であった
しかし　自分に対する厳しさとは裏腹に
彼のその険しい表情の下には
いつも優しさがあった

【特徴】FEATURE

優れたハンターであるシュウは、主にはなれたところからの飛び道具による攻撃を得意とする。動きはすばやく、格闘戦にも強い。また忍術を使うことができる。攻撃能力の高いキャラクターだ。

■素早い動きで敵の攻撃をかわして反撃だ

【属性】ATTRIBUTE

風

【得意とする武器】ARMS

キック
マシンガン
ショットガン

■離れた場所から銃を使って攻撃しよう

【特殊能力】FACULITY

能力	属性
盗む	風
テンダリーショック	
ウィンドシールド	風
スピードアップ	
スケープゴート	風
時限爆弾	風
乱れ撃ち	風
ウィンドスラッシャー	風

■強力な忍術で敵を一掃しろ

SHANTE

[シャンテ]

Age：23th
Sex：Female
Class：Singer
Place of Birth：Aldia

幼少の頃　両親に捨てられて
弟と二人だけ
隠れるようにして生き延びてきた
アルディアの街を転々とし
インディゴスに落ちついた
弟を日の当たる世界へ送り出すために
その陰で姉は酒場で歌手を演じながら
日銭を稼いでいた
その裏にはいつも黒い影がまとわりついていた

【特徴】
FEATURE

逆境にくじけず、弟をたった一人で育ててきたシャンテは世話好きの優しい女性。
そのため戦闘中においても治療の魔法を中心とした攻撃を補助するキャラクターとして活躍する。格闘戦は得意というわけではない。

■ 接近戦はあまり得意ではない

【属性】
ATTRIBUTE

水

【得意とする武器】
ARMS

キック
棒
杖

■ リフレッシュでステータス異常を回復しよう

【特殊能力】
FACULITY

能力	属性
キュア	
サイレント	
アイスシールド	水
リフレッシュ	
ディスペル	
ディバイド	
ダイヤモンドダスト	水
リザレクション	

■「サイレント」で敵の特殊能力を封じ込めろ

GRUGA

[グルガ]

Age：33th
Sex：Male
Class：Wrestler
Place of Birth：Brakia

ブラキアのとある部族　その族長レコアの一子
このときブラキアは大国ニーデルの植民地下にあった
23歳　グルガは部族の長に就いた　これが始まりであった
圧制の下　部族は立ち上がった　他の総ての部族が彼の下に集い
戦いはブラキア全土広がり　10年を費やしてようやく終結した
独立と自由を得て　しかし
あまりに多くの血が流れすぎたことにグルガは己を責めた
統一王の座を捨て　彼は目の不自由な戦災孤児エレナを引き取り
静かに暮らすのであった

【特徴】
FEATURE

しっかりとした体つき、強い筋肉から発する力での肉弾戦がグルガのもっとも得意とするところ。ありあまるHPと頑丈な体は少々の攻撃にはビクともしない。
戦いの先頭に立って活躍できるキャラだ。

【属性】
ATTRIBUTE

光

【得意とする武器】
ARMS

キック

斧

棒

【特殊能力】
FACULITY

特殊能力	属性
グルガチャージ	光
グルガタックル	光
コンフュージョン	
ローリングソバット	光
デストラクトレンジ	
エクストラクト	
グルガスペシャル	光
スーパーノヴァ	光

■ 格闘戦ならグルガにかなう敵はいない

■ 多少の攻撃ではやられることなどないぞ

■ 魔法の攻撃にはきをつけろ

DIECBECK

[デークベック]

Age：Unknown
Sex：Unknown
Class：Arm
Place of Birth：Yagos island

意志を持ち　自ら判断する
機械デークベック
古の時代に造られ　遺跡に封印されていた
孤島に住む科学者　ヴィルマー博士に修理されて
この世界に復活したものの
かつての記憶を失ってしまった
この機械が
誰の手により　何の目的で造られたのか
すべては謎に覆われている

【特徴】
FEATURE

ただ一体、人間ではないキャラクターがこのチークベックだ。彼の過去と同様にその能力は未知数で、どういった特徴があるのかはまったくわからない。すべては自分の目で確かめて欲しい。

■ 金属の固い装甲が敵の攻撃を防いでくれる

【属性】
ATTRIBUTE

なし

【得意とする武器】
ARMS

パンチ

銃

■ ビーム攻撃で離れた所にいる敵を打て

【特殊能力】
FACULITY

しあわせ光線

■ 動きが遅いので注意して進もう

SANIA
[サニア]

Age：18th
Sex：Female
Class：Fortune Teller
Place of Birth：Millmana

ミルマーナ国の　王と王妃は
モンスターの突然の襲撃に無惨にも　命を落とした
その娘サニアは王の機転でかろうじて　ただ独り生き延び
隣国グレイシーヌへとたどり着いた
一体誰が何のために
父と母の命を奪い　王朝を奪ったのか
彼女は誓った　その相手を見つけだし　仇を討つことを
そしてグレイシーヌの呪術と契約し
その技を磨き　時を待つ　占い師として

【特徴】
FEATURE

占い師として暮らし、常に魔法とともにある彼女。その強力な魔法攻撃を使いこなすことで戦いの流れはずっと楽になるだろう。そのかわり格闘戦になると、体力の少なさや攻撃力の低さから苦しい戦いになるのはいなめない。ＨＰの高いキャラで守ってあげよう。

■ 魔法による攻撃は一度にたくさんの敵を攻撃できる

【属性】
ATTRIBUTE

闇

【得意とする武器】
ARMS

カード
槍
杖

■ 接近戦は大の苦手、ほかのキャラで守ってあげよう

【特殊能力】
FACULITY

能力	属性
シャッフルショット	闇
イクスクレイト	闇
ランダムダイス	闇
ダークシールド	闇
トランスエネミー	
トランスファー	闇
ダークデストラクター	闇
ロブマインド	

■ 得意な武器はトランプ。離れた敵に向かって投げろ

ARC

[アーク]

Age：16th
Sex：Male
Class：Fighter
Place of Birth：Smelia

スメリア王家の血を引く者でありながら辺境の村トウヴィルで普通の少年として育った。父を追い、旅をするうちに傷ついた精霊達と出会い世界の崩壊を知る。その後、世界を救うべく行動を続けていたはずなのだが‥

属性：なし

得意とする武器　剣　棒　短剣

特殊能力		
	バーングラウンド	火
	トータルヒーリング	水
	ゲイルフラッシュ	光
	スローエネミー	
	メテオフォール	地
	トルネード	風
	マジックシールド	
	ウィークエネミー	

KUKURU

[ククル]

Age : 18th
Sex : Female
Class : Priest
Place of Birth : Smelia

トウヴィルの出身。代々、精霊山シオンを守る神官の家系でその娘は時の権力者に嫁ぐという言い伝えがある。そんな習わしを嫌うククルは、村長にそそのかされてシオンの聖火を消してしまう。封印は解かれ、物語の幕は静かに開かれた。

属性：なし

得意とする武器　パンチ　キック　短剣

特殊能力

キュア
マジックシールド
サイレント
リフレッシュ　水
天の裁き　光
リザレクション
ディバイド
プロテクション

POCO
[ポコ]

Age:16th
Sex: Male
Class: Artist
Place of Birth: Smelia

かつて、スメリア城に勤める兵士であった。
モンスター討伐に向かった際に仲間の兵士達をやられて隠れていたところをアークに救われ、行動を共にするようになる。

属性：水

得意とする武器	シンバル　フレイル
特殊能力	戦の小太鼓 荒獅子太鼓 気合いラッパ へろへろラッパ 癒しの竪琴 マインドバスター 韋駄天のオカリナ オーケストラヒット

TOSH

[トッシュ]

Age：29th
Sex：Male
Cllass：Samurai
Place of Birth：Smelia

決して弱い者には手を出さず、強い者と戦ってきたパレンシア・ダウンタウン任侠一家の乱暴者。アンデルのダウンタウン粛正で親分を殺され、真の怒りと悲しみを知る。復讐を試みるがならず、その場で力を貸してくれたアーク達と行動を共にすることになる。

属性：火

得意とする武器

特殊能力

桜花雷爆斬
呪縛剣
真空斬
虎影斬
刀破斬
鬼心法
竜牙剣
紋次斬り

GOGEN
[ゴーゲン]

Age：Unknown
Sex：Male
Class：Magic User
Place of Birth：UnKnown

スメリアのオルニスの丘に立つストーンサークルに自らを封印していた古の大魔導士。アーク達に封印を解かれ、世界に蘇ったことに運命を感じ、力を貸すことになる。しかしあまりに長い眠りであったため記憶が悪くなっている‥

属性：なし

得意とする武器 杖 槍 フレイル

特殊能力		
	エクスプロージョン	火
	ドリームノック	
	ダイヤモンドダスト	水
	ウインドスラッシャー	風
	ロブマインド	
	サンダーストーム	風
	テレポート	
	アースクエイク	地

IGA
[イーガ]

Age：36th
Sex：Male
Class：Monk
Place of Birth：Greyshinne

大国グレイシーヌで続いたラマダ拳法を受け継ぐ師範。アーク達と出会い、修行にあけくれ、自らを鍛え強くなることそのものを目的とした生き方に疑問を感じ、行動を共にすることになる。

属性：地

得意とする武器

特殊能力

呪縛拳
退魔光弾
旋風激蹴
流星爆
鬼神流影破
滅掌烈破
ラマダ真拳
キュア

CHONGARA

[チョンガラ]

Age：46th
Sex：Male
Class：Captain
Place of Birth：Dada

自称「冒険家」。遺跡に眠る財宝を探し求める骨董商人。バルバラードの東、ダダ国の王家の末裔。父からは、そう聞かされている。発掘した「壷」のちからで召還獣を現世に呼びだし、彼らをその下僕とす。
強力かつ様々な能力を持つ召還獣達は世間慣れ(?)し、壷から呼ばなくてもよくなったため自らは直接戦闘に参加せず、飛行船シルバーノア艦長としてアークを助けている

属性：なし

得意とする武器 なし

召喚獣
ケラック
モフリー
フウジン
ライジン
ヘモジー
オドン

Aldia
[アルディア]

Romalia
[ロマリア]

Smelia
[スメリア]

MAR DE ESTE

Yagos
[ヤゴス諸島]

OCEAN OF WEST

ARC THE LAD II

THE WORLD MAP

ワールドマップ

INDEX

用語	説明
●アーク(聖柩)	かつて七勇者によってスメリアに封印された、人類の最後の希望である神の遺産を詰めたもの。現在はアンデルの手中にある
●アララトス	交易で栄えるチョンガラの故郷。大崩壊以前の遺跡が多く眠っている
●アリバーシャ	水の恵の豊かな土地だったが自然破壊のために、現在では砂漠の国となっている
●アンデル	スメリアの大臣。王の死後スメリアの実質的な支配者となっている。ロマリアの将軍の一人
●オドン	敵の基本能力と姿をコピーする能力を持った仲間モンスター
●ガルアーノ	アルディアを暗黒街から操るマフィアのボス。ロマリアの将軍の一人
●クラーフ島	アーク一行の秘密基地のある、南洋に浮かぶ孤島
●グレイシーヌ	強力な武術集団であるラマダの僧に守られた大国だが、現在はミルマーナと緊張状態にある
●ケラック	三体一組の回復魔法などを使える仲間モンスター
●サリュ族	アリバーシャの水の神殿を護り続けてきたが、精霊を狙う何者かによって村を焼かれてしまった
●シルバーノア	スメリア王家専用の大型飛行船だったが、現在はアーク一行が使用している
●スメリア	「精霊の国」と呼ばれる神秘的な島国
●チョピン	シルバーノアの操縦士で、現在もアーク達と行動を共にしている
●トウヴィル	スメリア辺境の村。アークとククルの故郷
●ニーデル	闘技場で行われる武闘大会で有名な国
●パレンシア	城下の都市とダウンタウンの二つの顔を持つスメリアの都
●パレンシア城	スメリアの王城。地下には妖しげな研究所があり、炎の精霊が捕らわれていた
●ハンター	お尋ね者を犯罪者といわずモンスターといわず追い求める、命知らずの男達の通称
●ヒエン	エルクの小型飛行船

SCPS 10026

INDEX

●フウジン	ライジンと共に戦うことで強力な特殊能力を発揮する仲間モンスター
●ヘモジー	触れると戦意を喪失させ、ヘモジーの姿に変えてしまう能力を持つ仲間モンスター
●ポルタ	アークの母親。アンデルによってトウヴィルが破壊された時に、何処かへと村人と共に連れ去られた
●マローヌ	前スメリア王。アークの叔父にあたるが、アンデルの陰謀によってアークに暗殺されたことになっている
●ミルマーナ	緑豊かな国だが、続出するモンスターに対抗する軍隊が駐在しており、半ば軍の支配下にある
●モフリー	床作りの能力を持つ仲間モンスター
●モンジ	パレンシアのダウンタウンの任侠の大親分。アークⅠで非業の死を遂げたが…
●ヤグン	ミルマーナに駐在する軍隊の総指揮を任されている。ロマリアの将軍の一人
●ヨシュア	アークの父親。実はスメリアの正統な王位継承者だったが出奔した。現在も世界のどこかで活躍している
●ライジン	フウジンと共に戦うことで強力な特殊能力を発揮する仲間モンスター
●ラマダ山	地の精霊が封じられていた霊峰
●ラマダ寺	イーガの育った場所で、グレイシーヌにある
●ロマリア	文明的にも軍事的にも最強最大の大国。世界で起こるあらゆる動乱の陰には必ずロマリアが絡んでいると噂されている
●古代遺跡	世界各地に残る大崩壊以前の遺跡。その中でもアララトスの遺跡は特に有名
●七勇者	古の戦いでスメリアに聖柩を運んだといわれる伝説の勇者たち
●水の神殿	水の精霊を祀った神殿。サリュ族によって護られていた
●精霊山シオン	七勇者が聖柩を封印した場所。トウヴィル近くにあったが、地殻変動の結果なくなってしまった
●風のオーブ	ニーデルの武闘大会の優勝者に与えられていたが、実は風の精霊を封印したものだった

ARC THE LAD II STAFF LIST

「アークザラッドⅡ」

Producer:赤川良二RyojiAkagawa(SCEI) 土田俊朗ToshiroTsutida(G-CRAFT)
Director:佐藤光KouSatou(G-CRAFT) 米坂典彦NorihikoYonesaka(G-CRAFT) 手塚敏SatoshiTetsuka(G-CRAFT) Programmer:山本克利KatsutoshiYamamoto(G-CRAFT) 島尻雅人MasatoShimajiri(G-CRAFT)
柳町力ChikaraYanagimachi(G-CRAFT) A.Director :元木大DaiMotoki 坂本和也KazuyaSakamoto
松永健太郎KentaroMatsunaga 佐藤泰弘YasuhiroSato 平山大輔DaisukeHirayama 鈴木麗果ReikaSuzuki(SCEI) Graphic:小山英二EijiKoyama(WINDS) 佐藤博司HiroshiSato(G-CRAFT)佐藤道WataruSato(G-CRAFT)宮川貴行TakayukiMiyagawa(WINDS)
阿部智広TomohiroAbe(WINDS) 黒田昭人AkitoKuroda(WINDS) 山田夏苗KanaeYamada(WINDS)
山口和子KazukoYamaguchi(WINDS) 斉藤美保MihoSaito(WINDS) 馬場哲AkiraBaba(IWJ)
鴇田真由美 MayumiTokita(IWJ) 西村嘉恭YoshihisaNishimura(IWJ) 瀬川勝利KatsutoshiSegawa(IWJ) 伊藤康弘Yasuhiroito 中山耕一KouichiNakayama 高野洋一HirokazuTakano 明石佳久YoshihisaAkashi 仲井慎吾SingoNakai 望月伸一ShinichiMochizuki
中村めぐみMegumiNakamura 永島玲子ReikoNagashima 阿部義人YoshitoAbe 豊蔵誠司SeijiToyokura CharacterDesign:国末竜一RyuichiKunisue(WINDS) WorldDesign:はやしひろしHiroshiHayashi CGMovie:小畑正好MasayoshiObata 合谷武TakeshiGouya

SCPS 10026

Composer:安藤まさひろMasahiroAndo(T-SQUARE)
SoundProducer:藤澤孝史TakafumiFujisawa(SCEI) 福岡智彦TomohikoFukuoka(SOYTZER MUSIC)
SoundDirector:緒方優YuOgata(SCEI)
MusicProgram:河辺健宏TakehiroKawabe
SoundEffect:吉村幸二KoujiYoshimura(TWOFIVE) 溝端修一ShuichiMizohata(TWOFIVE)
森口靖子YasukoMoriguchi(TWOFIVE) 奥山浩尚HirotakaOkuyama
薮田康昭YasuakiYabuta(SCEI) 荒木裕子YukoAraki(SCEI)
LondonRecording:奥慶一KeiichiOku *KeithGarant* 青木幹雄MikioAoki
Royal Philharmonic Orchestra Conductor *Harry Rabinowits*
Jaket&Booklet:山中康嗣KojiYamanaka(WORKHOUSE) 阿部英一EiichiAbe
Promotion:佐伯雅司MasatsukaSaeki(SCEI) 松田裕HiroshiMatsuda(SCEI)
細谷恵MegumiHosoya(SCEI) 三田真紀子MakikoMita(SCEI)
Voice:ELC折笠愛AiOrikasa LIEZA浅田葉子YokoAsada SHU池田秀一SyuuichiIkeda
SHANTE根谷美智子MichikoNeya DIEKBECK吉川虎範ToranoriYoshikawa GRUGA長嶝高士
TakashiNagasako SANIA椎名へきるHekiruShiina ARC結城比呂HiroYuuki KUKURU吉田古奈美
KonamiYoshida POCO坂本千夏ChikaSakamoto TOSH檜山修之NobuyukiHiyama IGA梁田清之
KiyoyukiYanada GOGEN辻村真人MasatoTujimura CHONGARA緒方賢一KenichiOgata
ARCTHELAD DebugTeam(SCEI) 小池暁AkiraKoike 鈴木勝MasaruSuzuki 西尾和敏KazutoshiNishio 村瀬
智一TomokazuMurase 渡辺勇児YujiWatanabe 赤塚順一JyunichiAkatsuka 斉藤俊介SyunsukeSaito
美川一成KazunariMikawa 今井裕一YuichiImai 山本由利恵YurieYamamoto
佐藤美希MikiSato 小池哉介SayukiKoike 永野英太郎EitarouNagano 下茂敬KeiShimo
本村健太郎KentaroMotomura 大窪恵美MegumiOhkubo 山田雅一MasakazuYamada
遠藤美香MikaEndo 日吉正樹MasakiHiyoshi 松井英一EiichiMatsui
SpecialThanksTo:染谷由布子YufukoSomeya 松浦典良NoriyoshiMatsuura(GEN)
清水彰彦AkihikoShimizu(SOYTZERMUSIC) 西山徹ToruNishiyama(BITOL) 梅木克彦
KatsuhikoUmeki(WINDS) 山内一典KazunoriYamauchi(SCEI) 永島敦AtsushiNagashima(SCEI) 瀧康史
YasushiTaki(SCEI) 横内威至TakeshiYokouchi(SCEI) 中井直人NaotoNakai(SCEI) 遠藤陽市
YouichiEndo(SCEI) 小宮浩典HironoriKomiya(SCEI) 新保たまみTamamiShinpo(SMC)
CO-Producer:宮田敏幸ToshiyukiMiyata(SCEI) 長崎行男YukioNagasaki(SCEI)
ExectiveProducer:佐藤明AkiraSato(SCEI)

お問い合わせ先
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント　インフォメーションセンター
TEL 03-3475-7444
ゲームの内容、裏技等に関するご質問にはお答えできませんので予め、ご了承ください。

ARC THE LAD II PLAYING MANUAL

SCPS 10026